

## 映像情報における美学の課題

岡本 重温

### I はじめに

美学では、現代世界の激しい変動の中で、あるいは超然として、あるいは変動の只中にある、新たな捉え方が見られ、また、いわゆる理系の自然科学の影響で、先端科学技術を応用した芸術や生活に関連する諸問題も注目を集めている。

本稿においては、現代生活において非常に威力を発揮し、生々しい現場の情景や、宇宙からの映像、マクロ映像、ミクロ映像、透視図等の珍しい映像や画像で、現実そのものは勿論、未知のものや幻想的なものをも生き生きと鮮明に見せてくれる、写真や映画やテレビ等の映像やCG画像について論じたい。

なかでも特にコンピューターやビデオ機器を利用した合成画像として注目されている、CG・アニメーションやVR画像やマルチメディア・グラフィックス等について、伝統的な宗教のアイコンや似像、似姿との比較、実物、実体験との比較ということを主として美学的に考察したいが、それらの表現メディアや作品を、芸術もしくは芸術作品ということを前提にして扱うのではなく、実生活や宗教活動や情報の手段として発達してきた、アイコンや似像やCG、VR画像そのものの成立が、さらに、美的、芸術的特性を創出することを考察しようとするのである。

とくに、最近名古屋で開かれた‘92・VRエキスポ’では、コンピューター会社、情報機器メ

ーカー、建設会社、スポーツ並びに遊具製造会社、電力会社等が、製品開発や業績向上のための、いわゆるハイテク機器のデモンストレーションを繰り広げ、一見非常に芸術的な表現やパフォーマンスで、人間の感覚的表現能力に代わるコンピューターを使った画像や、そのプロッター出力による、ロボットのパフォーマンスや疑似体験の数々の例を実演していた。<sup>(1)</sup>

しかし、それらのデモンストレーションや実演には、直接に芸術のための芸術や、芸術の技法の開発を提唱するものは少なく、生産や実務達成の実用目的を目指すものが目立つのであるが、一方、それらを見るにつけ、人工的、合成的な質感の著しい造形が、天然の素材による人間の手や身体による造形や行動に迫ろうとする勢いに驚嘆すると同時に、いわゆるシミュレーション芸術の例を挙げる迄もなく、美学的に新たな課題を投げ掛けていると言わざるをえないとの感を深くした。

VRとは、virtual realityであり、コンピューター・グラフィックスの発達につれて、数年前から、イギリスをはじめ世界の各地で、人工的な現実描写、シミュレーション訓練の臨場感の向上のために、写真的映像に代わって普及しているが、動態の表示や非現実構造物の描写等では芸術的ミメシス模写を凌ぐ面もあり、例えば、安土城の復元像をCGとして合成したり、法隆寺の焼失した壁画の復元画を作り上げたり、写実とは一線を画すとはい

え、実態の確認等で、素晴らしい迫真力を発揮している例がある。

在来の写真や映像表現の例をみても、人間生活に直接必要な報道や記録のための、科学的な技術の産物が、あるいは目的外に、あるいは目的を果たしたのちに、また、主目的の達成に平行して、画像や映像による美術作品として観賞して享受される場合は、報道写真やテレビのニュースのレベルを越えた大きな影響を人々に与え、芸術的な感動を生じさせることも多い。

一般に生活と芸術の関係を考察するとき、形の探求や形成と、その機能が問題とされ、用と美、形と用、というような点で両者の関係の深さと同時に、違いを見極めることが論点になる。一般に生活のなかの用とは日常の陳腐な営みが考えられることが多いが、実情では、権力闘争や競争社会において、最低の保障や平均的充足では済まされず、特異なもの、突出した技量や能力による成果が求められる。情報としてのニュース性、話題提供性は、普通の現実の記録のような実用的な情報提供を越えて、特別な美的価値を獲得し、美学的に存立することになり、宣伝効果や強いインパクトを目指す思惑にも増して、文学的、芸術的世界を開くとも言えよう。

したがって、実用的な形として伝達される内容を作成する目的に徹底した場合でも、宗教的テーマを主題とする場合や聖像や聖域の装飾等の例では、宗教に奉仕するというだけでなく、人間や自然や世界について多くのことを感得させ、その作品は感性的に味わうような形のを創造する可能性がある。

さらに、激しい競争や、人生一回限り、あるいは千載一遇のチャンスということで、戦争や闘争、記録への挑戦、その陰の事故や犠牲、あるいは飽くなき人間の欲望の葛藤、無理な挑戦や無益な競争があり、平和に日常性を守り、フェアな競争や遊びの境地で微笑ましい形の特徴や、特異な個性を発揮したもののという域を越える例も極めて多い。

以上のような状況や可能性を考慮しつつ、

主として以下の諸問題について逐次考察を進めたい。

(1) 映像や画像は現実の実写やドキュメンタリーのような実話的な内容に大変な表現的価値があるが、その際はいわばアイコン的な似像であり、一方、コンピューターや写真によるモンタージュやトリック画像のような合成像との比較検討が重要である。とくに、前者は上演芸術のライブ演奏や劇場の芝居のような実演の直接性があり、後者ではレコードやテープに編成された作品のような形式的安定性があるので、天然の物質と人工的物質の対照にも通じる一面があろう。

(2) 以上の観点は、いわば模造や似像アイコンの実態の問題であるが、アイコンの概念は、宗教における、有名なアイコン論争やイコノクラスム運動のような、真実の姿の可視、不可視の問題や、超越的な存在を前提とした、画像や映像の真実性、信仰の問題としてのアイコンの概念と、さらに、記号やシンボルの存在や形式や含意内容の問題としての、記号論や記号学的なアイコン論、アイコン概念の現代的な視点からの考察が必要である。

(3) 古典的な伝統芸術のジャンルでは、美という概念やその内容の理念や意味は多様であり、しかも世界の動きとともに変化してはいるが、それでも、美の内容の多様化や広がりや捉えられることが多い。しかし、芸術の伝統から独立した情報的な映像や画像という捉え方では、VRやCG画像独自の美の問題と考えるべきか、報道や情報提供という意味での功利的な側面の問題として考察する必要があるのではないかという疑問が生じる。

このことは、デザインという概念一般との類比についても言えることであり、情報も一種の実用的機能として、美的な内容には深く関わるとはいえ、デザインと共通した芸術と社会、ないし、芸術と経済の関係の諸問題の考察が必要である。

(4) 上の場合は、美の再検討にもつながるが、必ずしも美の概念内容の拡張としてではなく、真、善、美のイデア的範疇は歴史的に

強固なものであり、ヴィトゲンシュタインのファミリー理論による批判も有力なものではあっても、真、善、美の理念を覆すのはなかなか困難なものかもしれない。しかし、情報的な価値は、新しさ、奇抜さ、早さ等の真、善、美に分離できない関連性や、包括的な感性対応、情念や生活心情対応の価値の問題に波及するともいえよう。とくに、情報理論的な、確率の問題と情報量や伝達効率、情報過程の表現性、その際の美的価値の問題等が考えられる。

## II 視覚イメージと似姿アイコン

現代我々の周囲に多く見られる、視覚映像や、画像等は、それが、科学技術的にも、芸術表現的にも、その観点や扱い方の種別に関わりなく、一つには情報としての機能を有していることは言うまでもない。そして、それが情報という社会的機能や需要に止まらず多様に応用され広く発展する可能性を秘めているのは、これまた言うまでもないことであろうが、たとえそれが一枚の写真であったり、薄っぺらなグラフィックの作品であっても、訴える内容の深さや大きさが測り知れず、不思議な生命力を本来秘めているように、強烈で測り知れない表現力や含蓄を発揮することが多い。

本来の目的や機能を超えてそれを純粋に視覚的に見ることに徹すると、鑑賞に供される絵や写真や映像としての直示性、実証性は、記号学としてパースやモリス、最近ではエーコ等が記号、意味、指示対象の関係の三角図式を基に、アイコン、シンボルあるいは類似記号等として示しているものでもあるが、一般に人間の視覚に、さらに精神に強く訴えるところに、計量的にあるいは具体的な形で指示される内容に止まらず、感性に関わる問題として、芸術的価値が想定されるのであり、我々の問題としては、美学あるいは記号論的美学を主体とした総合的な観点から集約される必要があるといえよう。

それでも、記号論的に扱う場合は、小型化

されたモデルや雛型のように、最小限度の形のもので、最大限、あるいは絶対に正確な内容を含意、伝達できる効率が期待されるが、大型の作品や実物的な類似アイコンではサイズや位相や材質も含めて、実物や実体験に近いことが期待されることも多い。

本来は、大自然や現実の自然現象や対象物に接する場合は、現場で自由な視点から、アイコンや記号を媒介とする事なく、もっとも観察しやすい状況で実際に観て経験する方が、大きな喜びや満足を得やすい訳であり、本物に直に接したり、本番の体験ができて、経験主義的にも説得力がある。

## III 実体験と代理体験

しかし、実際には、実体験よりも、あるいは実体験と違った質を求めて、美術作品や映像作品そのものに親しみ、いわば、観光旅行や見学よりも、同じような風景が描かれている絵画等の作品の方を好むか、その鑑賞で満足する例が非常に多いであろう。美術館、博物館等での美術鑑賞はその代表的なものであり、さらに、いわゆる茶の間鑑賞やオタク族的な状況で、複製作品を鑑賞したり、放送や映画やレコード等の安定した代理体験の作品、すなわち、アナログ作品で鑑賞したり、間接的体験をすることが盛んであろう。

それでも、実物に接近し、生の体験を求める心情から、舞台での実演やライブ・コンサート等が変わらぬ人気を得ている実情は、古代以来の歴史であり、人間の欲望は自らが参加すること、自らが現場で体験すること、可能であれば、主人公になることが根強いのではないであろうか。

しかし、危険な現場や、体力や資力等の特別な条件が必要な場合もあり、実体験、実演への参加がむづかしいことも多く、ますますその傾向も増大しているので、生の実体験の欲求と並行して、代理体験を安全に経験し、いわば、素材の生の味とは違った、味付けされた安心できる形での味わい方も、文化としては、生演奏とレコードの比較の場合のよう

に、あるいは文芸作品と映画化された作品のように、新しいラオコオンの観点で、互いに助長しあって実体験とは独立に芸術としてのまた別の価値や鑑賞方法、ジャンルの発展等が考えられることは、時代、地域それぞれの歴史的発展が物語っているといえよう<sup>(2)</sup>。

さらに、マスメディアや情報や放送のサービスが向上し、芸術がむしろ実体験よりも記録や描写の創造活動やさらに評論や解説も含めて、芸術情報が盛んになっている現状では、実体験は、代理体験と相互補完的に求められることも多く、例えば観光旅行で風景を見る満足にも増して、あるいは苦勞して高い山に登ることの価値よりも、居ながらにして見る代理体験の便利さをとるか、時たま現場へも行ってみる程度に済みますか、想像力を働かせて登山家と違った満足を求めるような人間の生き方もあり、実体験と記録描写的作品の比較に限られた問題ばかりではない。

しかし、とくに、量的供給や、安全性や経費の点で、実体験よりもアナログ的代理作品の方が便利であり、一般にはその方が盛んであることから、それだけで満足するのであれば、交通機関が発達して却って体力が退化する恐れがあるように、文明の発達の代償を払わされるという問題がある。そのため、例えば、一回限りの貴重な視覚体験の機会をおろそかにして、ただ表面的に観て、写真等の代わりのものを後から見ればそれで済むと思って、真剣味に欠ける観察や視覚体験に陥るおそれが多いという問題を抱えているのではなかろうか。

#### IV 結合造形と天然造形、人工造形

また、再現模写や映像供給だけで済むかどうか、模写や映像を材料にしたさらなる造形構成が必要かどうかという点では、編集や修正が必要なこともあるが、むしろコンピュータ・グラフィックスや映像のマルチメディア表現では、カメラ等によって現実をそのまま素朴に再現するだけでなく、さらに、編集や複写や画像プロセスの機械や器具を使った科

学的な技術で構成されるという意味で、経済的条件もさることながら、科学的に結合、組み合わせの技術の観点から処理されるといえるであろう。

すなわち、個々の自然対象の鏡像的な再現模写の正確さも逼真性も重要であるが、その次の段階での、獲得された画像の処理、情報の処理も画像プロセスの技術として、しかもミューズ芸術的取り扱いが入ることが重視される<sup>(3)</sup>。

いわば、天然のものを苦勞して漁るよりも、合成品の発明開発を目指したり、質的には練金術的なイミテーションを求めたり、錯覚や誤魔化しを考えた偽物作りまで入りこめば、芸術の創造性、模倣性の問題ではなく、道徳や経済等の問題になるので、美学の問題から外れるが、広く、天然と合成のものの違いは、実体験と代理体験の違いのように、芸術にも深く関わる技術や材料の問題であることは否めない。また、全体の合成の他に、天然物の獲得や実物体験を基にして、付加価値的に加工したり、組み合わせ構成することも考えられるのである。

したがって、合成物作製や合成的組み合わせの構成や、機械的な再現像の供給は、日常生活の必要性を越えて、そのようにして与えられるものの発展、展開、応用性の方に関心が移ってゆくので、原図を作る精密な技術よりも、それをうまく利用して、別の欲求である、コミュニケーション的な伝達や啓蒙、教育材料作りから、さらに、娯楽や技芸としての伝達や物語そのものの進歩、図や映像を活用した仕事がクローズアップされてくる。

言わば、珍しいことや人々の興味を惹くようなことを語る情報メディアを駆使したムーサイの仕事がクローズアップされるのであり、実演、ライブを求め、叶わなければアナログを求め、さらに発展的にそれ以上の楽しみや情報や知識を求める人間の欲求は、果てしないのが事実であろう。

その際も、あくまでも、原図としての模写像の正確さや理想的な表現を目的とした、科

学技術的成果の達成という点と、さらに可能性を拡大して、幻想的なイメージや現実を超えたモンタージュやトリック技法を使った視覚世界の拡大という点も、それぞれ、技術の改良・発展を加えて、求心的に精度の高い理想的再現像に迫る方向と、再現のレベルを超えて応用造形を試み遠心的に自由に発展する画像の方向の両者が考えられる。

芸術表現は自然や対象を模写するものという意味での、芸術模倣説は歴史的に、どのような芸術論が展開しても、人間の目や手による模写的表現能力を基礎にする信念のようなものがあるが、一方では、芸術創造説によると、既存のものの模写的コピーではなく、人間が想像力を働かせてイメージをつくりだし、それを人間の技術によって表現することに、芸術もしくは芸術作品の起源が想定される。ギリシャ以来、芸術表現が現実の模写再現でもあり、創造の神デミウルゴスの天地創造に倣った第二の神の仕事とも言われるが、ルネッサンス初期のニコラウス・クサヌスのように、材料となる自然物は神の創造であり、アイデアや形態は人間による創造であるとの見解も知られている<sup>(4)</sup>。

それは、芸術模倣説か、芸術創造説かを選択する問題ではなく、模倣や模写をもとにしても、完璧を期すか派生的な拡大を目指して発展的に独自の造形を生み出すか、ということになり、創造を標榜しても、与えられた天然のものや材料を加工して、未知の形を独自に作り出すのであるから、最終的には似通った見かけの作品に結晶することもある。

また、作風的に虚構性や、幻想的な色合いが強くなるために、出来上がった作品が、写實的、現世的になる場合と、幻想的、非現実的になったり、筆致や技法のために、線描的、彩画的、漫画的、等の表現特性やジャンル性を発揮する例も多い。

## V 模写像と作品の真偽、信憑性

人間像や神像のように、精神や魂を表し、象徴するものは、外形的形式よりも内容の全

体性を表すものであるので、古代、中世にわたって論議されてきたなかで、聖・トマス・アキナスが美の基準の一つとして主張するような、統一性が生命とも言えよう。

また、古今東西の例に見る迄もなく、表現される目的や材料や形式や技術は極めて多様であるが、素朴に模写するか、心的・内的イメージを描くかの違いで、神による創造に準えられたり、自然の材料を使っての人間の手による加工や再構成とみなすかによって、創造や作品の制作に対する芸術性の観点も色々ありうるとはいえ、いずれにしても自然による形の産出と並んで、人間による形の創造、表現の形の創出であるので、オブジェ・トゥールベといわれる天然物の発見、そのままの利用ということもあるが、多くの場合は天然や自然生成とは違った、人間による広義の合成ということは避けられないことは言うまでもないであろう。

その場合も、天然のものの統一性や均一性や、何よりも天然の資質の尊重ということが大切であり、まがい物や代用品や、合成による類似品は止むをえない場合に品質の低下を認めながら使用することが多い。

また、作品として扱われる絵や画像にしても、芸術のための芸術や芸術自律性等の主張は当然として、作品も芸術活動も社会のなかで芸術以外の組織や利害とも絡み、機能や波及効果の計り知れない影響も無視できないのであり、たとえば、宗教的なアイコンや礼拝像の作成や儀式における神像や聖人像の利用やデモンストレーション的活用、あるいは、他のメディアや音楽や身体表現と結びついている総合芸術やイベントの演出、パフォーマンス等が多様に展開している。

同様のことは、中国やインド等の東洋の世界でも古い記録や、作品のテーマそのものから知られているが、西洋の例に従うと、アイコン、似像、似姿として科学的に正確な再現映像や画像を作り上げるという人間の科学技術的能力が、古代ギリシャのクセノクラテス等の言うような精確さ「アクリベイア」akribeia、

あるいは、プラトンやアリストテレス以来論議の絶えない「ミメシス」あるいは「ポエシス」の問題として、さらに、フィラストロスの「ファンタジア」論で論じられている、虚構的な形の神像のイメージ形成の様な発想では、絶世の美女ヘレネのために目、鼻、耳等の合成像が考えられた例が知られている。

とくに、コンピューターを活用したCG、CAD等の作成するイメージがどのようなリアリティーを発揮するかということは、VRの合成画像や、ビデオによる多様なプレゼンテーション、マルチメディア画像、合成画像等の表現効果の現実再現性、画像情報の可能性、それらを使ったミューズの芸術表現やパフォーマンスの問題に通じるといえよう。

とにかく、プラトンははじめギリシャ哲学で論じられた「似像」は、第一には、正確な視覚像の再現模倣表現としてのeikonとして単なる視覚的な見せ掛けではなく、視覚の確実性を目的とした模写再現のアイデアが考えられ、形に含まれ象徴されるethosを表し、内容的に表現する真実の映像として、見せ掛けの類似に止まらず、プラトンに発する共有「メテクシス」methexis、という概念で、形や次元の相違があっても似像の中にある共通性や真実性が存在の問題として深く考察された<sup>(5)</sup>。

アイコンの意義や解釈については次の章で述べるが、人間による模写や創造的造形表現が、どこまで、元の自然や自然物、神の創造した世界のものに迫れるかということ、あるいは、神の仕事に迫れるかということを考察するとき、単に存在の証しとしての神像のようなものを考えるか、一つ一つの絵や彫像のようなイメージ作品の在り方を考えるか、イメージが含まれる広い全体空間や多種の作品の複合体について考えるかによって、大きな違いがある。

一般の造形作品の場合は、時間性が直接体験できないので、空間芸術として捉えられ、現実やモデルに似ているかどうか、空想的かどうかで、見方も違ったが、近代になって映画が登場し、さらに、時間的要素が直接入り

うるCG、VR作品等が現れれば、天然物の場合と同じような自然のイメージによる構成と、錬金術や合成化学のようなCG等のピクセルやフラクタル理論による合成との違いは大きな問題かもしれない。

## VI VR的本物と似せ物

やがて伝統的な絵画とそっくりな画質をもったVR作品が作られるであろうが、とくに写真や映画と同質のものが作られると、モニタージュや合成写真との区別、実物の肖像的写真との区別がつきにくくなるであろう。そうすると、正確な再現を狙ってデッサン能力や視覚の修練を図った在来の画家や彫刻家の仕事はどうなるのか、その種の技術が消失するのか、芸術性が吹き飛ぶのか、鋭い視覚や器用さが評価されなくなるのか、例外的に手作りを評価するに止まるのか、ロボットでまかなわれるのか等といったことが、芸術学や美学の重要な問題になるであろう。

歴史的なアイコンは宗教的目的で、描かれた画像が魂を有するように、聖なる存在に対する礼拝対象であり、本物と作られたものとの違いの認識、神や聖霊に対する同価値の信頼、信仰の問題になるが、描くプロセスや描かれた材料や場所の問題を超越したものとされる。この場合、真実かマヤカシかは信仰や思想の問題であり、神の不可視、可視の論争や、間接的な聖痕や奇跡の証しの信憑性等が見解の分かれ目とされた。

それに対して、VR画像はCG（コンピュータ・グラフィックス）で実現するものであり、ピクセルを使って鏡像的写像を合成するにしても、フラクタル理論等で類似形をそのまま使ってスピードアップして実形に迫るにしても、影像としての模写映像をはじめから考えていない。そのくせに文字通りの虚構をベースとしながら、結果的に合成される画像が現実を表すことで、極めて達成度が高く、技術が進めば現場の写真よりも精細で迫真力のあるものができる可能性があり、いわば、合法的な偽物映像作りという性格もありうる。礼

拝を強いられることはないが、証拠価値では悪用される恐れすらあると言わなければならないかも知れない。

天然か合成か、自然な映像か合成映像か、真実と見られるか偽物扱いされるかということが中心であるが、品質の問題か、美的な価値の問題か、作品としての真実性か、といったことに絡むと考えられ、それぞれ互いに少しずつズレた問題とも言えるであろう。

すなわち、実体験、実物模写とそのアナログである代理体験、シミュレーションと写真画や写真作品とを比較してみれば、人間の欲求とその充足のレベルの問題でもありながら、作品との関係が、実作品に対するか、コピーや偽物に対するかによる感情は、経験や所有の可能性、経済的制約等で、むしろ社会的、倫理的問題とも言えるであろう。

従って、美学、芸術的には、行動や材料や与えられる体制が、実体験に近づく欲求と、美を体験する欲求に応ずるには、直接的なものがよいか、間接的なものでよいか、いずれの体験が望まれるかということであり、プロセスばかりではなく美的体験そのものの問題と考えられるであろう。

近代、染め物で、例えば、草木染めのように天然の染料を使うか、合成染料を使うかということや、建築において、建材でいわゆる新建材か天然の材木や素材を使うか、天然の石か、人造石か、プラスチックかということが話題になり、西洋の建築でも、伝統的な石造りと19世紀以来の鉄筋や鉄骨構成といずれが耐久力があるかが話題になる。

これらは、本物か偽物かという次元のことではないが、人間が天然の素材に代わる人工的なものを色々工夫し、発明して使用してきたが、天然素材に対して人工的な材料が優位に立つことは、経済効果や、副作用を排除したり、他の生物の侵害を防いだり、情動的代理体験を求める場合は別として稀である。

科学技術的作品として天然に代わる人工素材を創出することと、写真的映像の代わりにVRグラフィックスを創出するのでは、問

題が違うが、絶対に永続し、色褪せない永遠の美という観念と、限りなく実物に接近する写実の探求ということに絡んで、芸術における技術あるいは技法の開発、それにハイテク技術を導入することも含めて、技術的達成としての形式美や芸術美の達成が、本物の芸術創造あるいは本物の鑑定や内容の解釈の問題として注目される。

中世のスコラ哲学の頂点に立つとも言われる聖・トマス・アキナスは、アリストテレスの体系を基に、神学の深い洞察との統合を企図して、体系的な全体像の構築のなかで、ある意味では厳しい理想主義で、美にも深く関わる神の恩寵の理解はもちろん、明晰な真実性、完璧性、絶対的調和に美の問題を結びつけている。すなわち、claritas、integritas、debita proportioを中心概念として美を定義しようとしていることをみて、この際現代的な新たな人間の視覚や造形にとって、一見正反対とも見える理念に絡めて、視覚の正確さと視覚の可能性についての現代の問題を理解する必要があると思われる。

現代イタリアの美学者ウンベルト・エーコは祖国をとともにする聖・トマスの現代的視域からの研究で、極めて示唆に富む成果を示している。我われも上に述べた、天然の実物に対する感情や正確な再現やイメージーションの威力、合成による可能性の呈示等の諸問題に関して、エーコのような記号学的世界像との対比も含めて、より一層堅固で、ある意味では、プラトンのようなアイデアの深い意味合いからくる、聖・トマスによる直観的な最高の認識 visio と美的直感との問題を論じている点を参考にして、実体験、実像的アイコン、構成映像の幻想的可能性、代理体験の鍵を握る高度な作品の存在等についてなお一層の考察の必要を考えざるをえない。

さらに、科学技術の成果である、天然に匹敵するか、目的によっては天然物を越える合成的発明品の成果が認められることを踏まえて、芸術的表現で達成される写実表現や現実映像とCG、VR等との比較の問題の根底を捉

え、作品の実物か模造かといった点を越えて、物的真実とイメージ的真実と芸術的真実に代わる美の問題を追求する立場から、真実と美の根本問題を一方では科学として、一方では美学として考察されるのが常識となっているが、天然、自然、ということと人工、合成ということとの接点や差異をさらに考察しなければならないと思われる。

要するに、科学的な完璧さや人間知性の輝かしさは、古来よく知られているような、真善美や、知性、理性、感性の形而上学的観点からする理念や価値観による区別なしに柔軟に把握されるべきである。そして、輝かしさや完璧さは、美的なあるいは芸術の問題の専売ではなく、むしろ実用性や科学的真理の探究とも結びついて、在来の美の概念を越えた質的な、自然の創造にも比肩される、いわば真実や新しさに強く結びついた、価値の創出と価値の探求が考えられるのである。

このことは、芸術の側から、純粹芸術や応用芸術やデザインというような区別なしに、さらに美の問題の重要性を思わせる。

## VII 芸術的似像と記号学的アイコン

古典ギリシャ以来似像として論じられたものは、クセノフォンがソクラテスの言葉として伝える、魂の模写の可能性の話もあるが、一つはアイデアの形象であり、一つは視覚像としての、芸術表現の形の聖像画や神像等であり、中世には聖書の内容を文字を読めない人にも解るように絵物語で表現したものも多い。しかし今問題とするのは、パースやモリスが示しているように、似像アイコンは芸術作品でもあり、宗教的礼拝対象でもあり、記号としては類似記号としてのアイコンでもある。

記号学での記号過程 *semiosis* においては、記号媒体、指示対象、解釈項、の三成分からなり、さらに解釈者を加えて四つの要素が基本と考えられている。さて似像に関係した類似記号としてのアイコンは、パースによると、何かあるものを表意する記号 *representamen*、*sign* は本来、解釈内容 *interpretant* を媒介に

して対象 *object* を表象するという意味で、同等のもの、もしくはもっと発展したものである。彼の示す三つの記号三分法によれば

- (1) 性質記号、個物記号、法則記号、
- (2) 類似記号、指標記号、象徴記号、
- (3) 名辞、命題、論証、

の三次性があり、上記(2)の対象との関係における記号が、類似記号 *icon*、*iconic sign*、指標記号 *index*、象徴記号 *symbol* の段階を形成する。類似記号はその記号の性質がその対象の性質とある面で類似し、例えば、肖像写真はその本人の類似記号であることは言うまでもない<sup>(6)</sup>。

また、Ch.モリスによれば、芸術作品は極端に単純なものを除いて、それ自身一つの記号構造を有する記号である<sup>(7)</sup>。そして、U.エーコはパースの類似記号、指標、象徴の三分法を批判的に採り上げ、一般には広く承認されているが、模像の可能性は非常な問題点があるといっている。エーコはミケランジェロのピエタ像を例にあげて、習慣や方法的には価値があるのに、模造の方法がどれほど完璧であっても、本物は只一つ、類事物は似せ物でしかありえないことになるし、ラファエルの絵は模写が不可能と考えられており、たとえ出来ても模写の方が不正確で専門家の目は誤魔化せないということで、同類の無限回複写とは根本的に違うと指摘している<sup>(8)</sup>。

記号論では、パースの深い洞察に基づく分析は比類のないものとされているが、概念に対応する的確な記号と意味の関係は、中世のルルスやオッカムにも原型があるとはいえ、パースはあらゆる記号の可能性の中から、記号の構成や用法を見通しての全体像図式において、アイコンの占める位置付け、具体的象徴性、直示性を示しており、彼の考える類似記号は、いわば、記号のレベルを越えて、一種のハイパー記号、スーパー・リアリズム的映像となりうるのではないであろうか。

先にVR画像にも触れたが、エーコのいうような似せ物作りや天才には追い付けない模写の限界、傑作とされる作品の模写である一



種のVRはさておき、いま問題にすべきことは、新しい技術、先端技術の成果としての、コンピューターを使用したハイ・パフォーマンスの合成画像のことである。一般にアイコン的な似像では日常的な肉眼視覚のものとして、生き写しを描きだし、真に迫って、生命力をすら感じさせるのであるが、VR画像の場合は機械的に自由な造形を肉眼的な手描きに近付けたり、シミュレーションで動態的現実に近いけるので、また違った味がある。

いわば、VRは機械的でアルゴリズム的な写実であるが、絵画的静止画の場合は専ら手描きによるVR画像もありうるものであり、ちょうど写真と同質の絵を手で描くのと似た事情でもあろう。宝石や貴金属の練金術的合成の例を見る迄もなく、プロセスは違ってほとんど同じ形や品質の作品を実現することもあるので、すぐれた写実的表現に代わる機械的成果としてVRという練金術的技術が大いに発達してきているということもできよう。

しかも、少し以前までは、優れた写実的絵画作品と、スティール写真と、映画やテレビの一コマ静止画とでは画質の違いが可成りあるのが普通であったが、テレビでもハイビジョン方式が登場したり、コンピューターのグラフィック・プロセスが発達してきたので、或る瞬間の静止画像を求めても、次第に差異がなくなりつつあるようである。

一方、芸術的観点では、写実の他に、寓意的なものや、空想的あるいは幻想場面が描き出されてシュールレアリスム的な内容となるVRもありうるものであり、また、抽象的でありながら内容的にリアリティーを表すものや、漫画的形式や、デフォルメや省略法等の表現性で、さらに時間性も加えたメディアや総合芸術的に展開されるものでは、VR画像や素朴な写実画や写真的再現を越えたものも考えられるであろう。

しかしながら、映画が、写真の連続であれば、写真映像として完璧なものが求められ、その上に、役者の演技は舞台の芝居に劣らず、むしろアップが多いだけ一層誤魔化しが利か

ないことを見れば、アルンハイムも指摘するように、総合芸術的に、各々のジャンルのレベルの完璧さが要求される上に、新しい芸術としての映画の演出や編集等の厳しさに直面しなければならない。

## VIII 宗教芸術におけるアイコンとVR性

同じアイコンという概念についても、記号学的な分析や可能性の追求とは違って、宗教では、とくに中世キリスト教では、芸術的な可能性や作品の完璧性とは必ずしも関わりなく、とくに写実性からは超然として、存在や精神性の問題として、礼拝対象やシンボルとして特異な表現性を創出している。

ビザンチン様式といわれる建築の壁面のモザイクや板絵のアイコン、ロシアの独自のアイコン、修道院等で信仰生活の産み出した画像、写本の挿し絵等は、ある意味では、写実や記録の画像とは正反対に、コンベンショナルな様式や宗教儀式との協同ということで、崇高性や教会堂の装飾の形式美に特色が見られる。抽象的な装飾はアラブ様式の影響もあって、形の世界で独自に創造される事実世界であり、何ものかを写すのとは違って、人間の手で天国のような超越世界を実現するのであり、とくにゴシックの会堂では、建築の立体形式とアラベスク等の模様はVRと対照的に天国を象徴するような実質空間を創造の実体験のように産出するといえよう。

しかし、アイコンに関する論議は徹底したものであり、バラシュやポヒアトによれば、古典ギリシャ、ヘレニズムの写実的表現論とは別に、「似ている」ということの形而上学的意味の詮索の神学論争が八世紀から九世紀初期に最も盛んであった。さらに、聖書の記述に基づく、キリスト教の偶像禁止の解釈が論議の的となった。

ディオゲネス・ラエルティウスは、アテナの像の前で、アテナはゼウスの娘であるから女神に違いないが、この彫刻はフェイディアスが作ったから女神ではないと言った、という有名な話がある<sup>(9)</sup>。

また、ローマ皇帝の銅像は肖像としての類似性よりも、威厳や特別な力を表し、初期キリスト教の聖遺物は超自然的な特別な力を表し、聖遺物の信仰はイコンの信仰を促進するものであったともいわれている。

いっぽう、ギリシャ正教のクレメント・アレクサンドリアは、異教の偶像は不潔であり、悪魔の破壊力を内蔵していると主張しているが、道徳的な頹廢の可能性を考え、ちょうど裸体女像の影響で精神が傷つけられるとも言っている。現代のヌード写真の扱いや批判がビデオや写実映像とVRで多少違うが、女神の悪魔性と猥褻写真の悪魔性は今でもほとんど同様に問題にする人がある。

しかし、イコン反対論の最も強い根拠は、神性の本当の再現は不可能であり、神性は非物質的で、不可視であるという点である。また、キリストに関しては、肉体的、精神的に人間性と神性の二重性が主張され、キリストの肖像的イコンは不可能であり、もしイコンとしての視覚像に表すならば、キリストの唯一性を認める異端説 monophysite になるとも言われた。

イコン礼拝論 iconodule によれば、プロティノス等のプラトン主義の観点から、モデルと像とは部分的に共有性 methexis があり、普遍的アイデアと感覚的個別性の間の共通性が、神と人間の間のチャンネルとしてのイコンと言うことで、布教等の実践目的のために活用された。あるいは、聖・ジョン・オブ・ダマスカスのように、奇跡的創造のイコン acheropoietai、例えばヴェロニカの布のようなものと、人の知恵や技術によって作られたイコンとの二種類のイコンを主張するものもあった。

9世紀ごろからは、ニカエアの宗教会議等でイコンの制限された使用が認められ、中世末期には、ロマネスクやゴシックの会堂建築に付随する彫刻やステンドグラスやイコン画等が、布教上の目的もあって盛んになったことは周知の通りである。

宗教的イコンが人間的技術によるものでも、

奇跡的に成立したものでも、物的、感覚的、あるいは世俗的なレベルの下界から超越的に上昇するという観念、いわゆる昇越や、神の顕現 theophania や精神的な靈験や超自然力の感得といった神秘的体験に比較するのは非常に限られたことであった。また、西洋中世までの絵画や彫刻の写実や現実描写能力は、ギリシャの彫刻を除けば、全く生き写しという信頼を得るものは稀であり、その不完全さに対する疑念や不信の方がイコン論争の由来と考えやすいのではあるまいか。

## IX 近代的イコン観の問題点

中世までの鏡像的、写真的描写能力は、材料的にも、技術的にも限界があったが、神像や聖母像や神の子の像はともかく、教会堂の儀式の空間や音楽的演奏、さらに衣装や装飾の総合的效果を狙った演出、いわばイコンを越えた臨場感、神とともに居ますと言うムード作り、何よりも、天国を彷彿とさせる教会堂の建築の内陣やステンドグラスの効果等があるなかで画像イコンの不完全さをカバーしていたとも考えられる。

それに対して、現代の写真や映画映像を中心としたイコンやグラフィックスは、似像としての質は中世の比ではなく迫真的であるが、如何に似ていても、絵や写真や映像といった果敢なさや薄っぺらさ、大量供給による希少価値の低下、製造過程の見え透いたプロセスに対する不信、デッチあげや修正の疑いは、真面目な補正ではなく、合成像的に似せて、人工的な影を作ったという印象が付きまとう。実物に外形は似ていても、唯それだけのことで、あまり尊重されないのであればイコンというだけの価値が無いかもしれない。

ルネッサンス以来、形、色彩、立体感、遠近感等の迫真的表現の技術が高まり、彩色彫刻も含めて、モデルの再現としての似像はほぼ完璧ともみなせる程になったが、宗教環境の変化、合理主義の影響、聖俗観念の変化等があり、同じく神の像を扱うにしても、中世の神学の影響や、宇宙観と違って来るわけで

あり、品質的に向上して模像は物的な美しさや信頼感が伴っているとしても、生命や精神の似像としてのアイコンの価値は認めがたい例が多いようである。

例えば、絵画として迫真性や描写される物語の内容の高さがあっても、芸術の技術的向上としてしか考えられず、芸術の独り歩き、芸術の自律性の例として満足されるなら良いが、それだけのことで、魂の抜けた画像の供給、現代の情報の過剰な流れの先駆現象、品位の高い消耗品の大量供給、その大衆による獲得可能性等、中世の人々には想像も付かないような、夢のような状況が生まれてきているとも言えよう。

さらに、写真や印刷技術の発達によって、似像としての科学的アイコンが当然視され、写真やグラフィックスの質的向上、完璧性の追求は、前述の天然形成と人工合成の比較とはまた違ったレベルではあるが、光学的に完全なイメージに近づく映像の限界と到達点が予想され、いわば、写実に対する幻想や空想の映像との比較で、光学的写実ではない合成的な似像が考えられるであろう。スティール写真器材の発達、カラー写真の普及、望遠や特殊レンズの発達は、正視的肉眼像を中心とする正確な再現の限界への挑戦であろう。

その後、映画、テレビの開発以来、一枚の肖像画、或る瞬間の貴重な写真像という観念が変化し、録画が多くみられるようになると、アイコンの似像を得るということではなく、多様で多視点の像の同時的、継時的、あるいは組み合わせ映像の連続が基本となって、連続像の中から適宜、空間的にも、時間的にも選び取り、瞬間的に見るか、持続的に見るか等の見方の違いで、認識のレベルでの同定、確認がアイコンの成立とも言えよう。

光学機械によるこのような連続像のアイコン性の成立は、システム機器によって、コンピュータ・プロセスによるCGやCAD等の形で、人工画像によっても可能と考えられる。ナビ派の画家として有名なモーリス・ドニの、画は色点の配列という定義によく似た状況の、

色点ピクセルの組合せの平面、あるいは類似形の組合せを利用したフラクタル方式にしても、全くの合成視覚像でありながら、迫真性や正確な再現では、一体像の写真に代わるものさえ可能と考えられ、空想像や幻想像に関してはCGとしてリアルな、あるいはシュール・レアリスムの画像が作られる。

VR はこのような背景で成立してきたが、記号的に見れば、コンピュータの操作による要素合成であり、数理的にコントロールされるのであり、唯、人間の意図を越えたオートマティズムもあり得るとはいえ、機械の作る形態構成と、人間固有の神経、運動能力による構成のパフォーマンスとの関連が問題であろう。

## X 真実追求とミューズの仕事

正確な再現や現実の詳細な描写、表現の完璧性等は、技術の達成、真実の追求の意味で、天然の物でも、人工の物でも、真実と美の同一性を思わせるものであり、美学的には、技術を主とする確実さの達成による美であり、ボワローのように、真の他に美はないという観念の一面であろう。

一方、真実の価値の達成だけでは、美的な感覚を生み出すことはあっても限界が見られ、集中的に可能性を限定するが、自由な可能性による奇想天外な形や意味の産出を狙えば、正確さに背を向ける可能性が考えられる。

演劇の舞台では、現実には囁きでも、観客に聞こえるように発声を誇張し、一般に心理描写では、ジャンルの如何に関わらず、デフォルメや漫画的な誇張形態が使われ、ドラクロワのロマン主義的絵画では、感情の表出や画家の精神が色彩を有効に生かして、全体が劇的に強い表現性を達成しているのであるから、正確さの伝達や説得力のある現実の演出が求められる。とくに、心理表現や感情表現は、意味の過不足無き厳格さと、意味や趣旨がより深く解ってもらえるような劇的、陶酔的ダイナミズムが考えられる。

このことは、ニーチェが「悲劇の誕生」に

において示しているように、精神表現の形式に対応するであろう。この有名な、アポロン型とディオニソス型の精神性の対極は、演劇や文学以外にも通用しそうであり、正確で、調和的な精神充実性を狙う合理的で整然としたアポロン型は、正確なアイコンを求める活動にマッチするとも言えよう。また、ディオニソス型の自由な陶醉に対応して、型にはまらないものや柔軟なものを求めるのは、人間固有の身体や感覚機能の発揮を得意とするミューズの特技といえるかもしれない。

天然か、合成か、アイコン的写真か、自由な表現か、というように対をなすものは、美的な質や価値観に個性的な選択の余地を与えるが、機械を使おうと、手作りであろうと、自然の法則や合理的調和を狙う技術的な形式美と、自由な創意で並みのことではない変わったことを伝えたり、表現したりすることから発する自由な表現美が考えられ、あるいは前者はクラシックに通じ、後者はロマン的かも知れない。

ただし、これは、ヴェルフリンのような美術史の様式の概念的分類とは違って、対立的に、アポロン（この場合はリュケイオスという別名が相応しい）とミューズの仕事の区別ともいえなくもないが、正しく物事を描いたり、伝達したりする美術においては、完璧な似像を求めるアポロンの理想が基にあって、その協力者であるミューズが、客観的な報道や正確な描写はもちろん、変わった特異なことを語るとき、語る様式やお囃子的小道具や持ち前の表現形式を発揮するのである。

もしアポロンの業績だけで、誰かが報道しなければ、情報として知られがたく、一般に伝達するミューズの役割は、報道関係のようなものとなるといえよう。

軽々しく現実や自然の正確で厳密な描写をアポロン型、現実を越えて自由な人間感情的表現をミューズ型として、典型的に概念規定をするのは問題であるが、「四つのギリシャ神話」で採り上げられているように、アポロンは技術や情報を司っており、科学技術の管理、

資料集積に関してはリュケイオスの名で知られ、珍しい話題や歴史等の、物語り情報を司るムーサイ（ミューズ）とは違った役割があげられている。アリストテレスがリュケイオンを設立し、アポロン（リュケイオス）の神像が入口にかかげられていたということである。九人のムーサイはコーラスや楽器演奏や物語や寸劇等で、重要な知識も含む、多様な話題を伝える役割を担っているので、現代のマスコミの活動、ニュース・ショーに近い仕事といえよう。

さらに、芸能的に説得力を発揮することも、静かに伝えるだけでなく、伝達効果を高めることになり、ミューズの芸術といわれる芸能的な音楽、文学、演劇、芸能等が地域や民族によって多様に発達し、造形芸術とも相互交流的に関連し、リュケイオスが科学技術に、ムーサイが芸術にとっての元祖のように思われることは否定できないであろう。ムーサイの名に由来するムセイオンがプトレマイオス朝によりアレキサンドリアに造られて以来、今日に至るまで、世界中に無数のムセイオン、ミュージアムが存在するのである。

今日では、ムーサイの楽器等に代わる、ハイテク技術を活用した機材による情報的活動や、それからでるハイテク芸術が盛んになり、CGやコンピューターを使った構成、造形、デザイン等が、一方では正確な情報伝達と並行して、人間の知識欲や空想を伴う真実探求、珍しいこと、新しいことを求める欲望に応えることは、ますます重要な営みとなりつつあるといえよう。

手作りアイコン、VR、写真画、写真、映画映像等を比較することはもはや必要もないくらい、それぞれが多様に創りだされ、あるいは交ざりあっているので、科学か、芸術かと言う点でも交流が見られ、CG、CAD等がますます利用され、実体験を究極目標に据えたり、VR、CDを利用した幻想的な物や、奇想天外な発想の映像等が見られるので、芸術の創造と科学的発明発見に対する感性的満足や美的認識は、間違いなく高まりつつあるといえよ

う。

以上見てきたように、VRがいわば、CR (Concrete Reality) に、あるいは、シミュレーションはおろか実体験に近付きつつあるが、ごとき幻想さえ抱かせるが、VRと実体験、本番体験の間の距離は情報供給の拡大の点からだけみても埋まらないかもしれず、実を求めるアポロン型と観察者や伝達者のミューズ型、それぞれに基づく美的体験、美的内実を見極めるべき問題は却って厳しい検討が必要であろう。

さらに懸念されることは、コンピューターやロボットのデバイスが発達して、オートマティックな芸術類似の表現が多くなり、線一本満足に引けない芸術家、と称する人が現れたり、基礎知識や技術の無いものが、デッチあげの作品を作ったり、剽窃や偽物的な模倣に走る怖れも指摘されている。

そうなると美の創造や享受の根底が覆されかねないので、今こそミューズの仕事を一層尊重しなければならないであろう。

# [註]

- (1) VR Expo'92 : 92年10月17日～19日 名古屋国際会議場  
「VRが作り出す世界は、風景もキャラクターもすべてCGだ。にもかかわらず、ここでは現実と同様にあらゆる体験ができてしまう。VRの要件とは本物と区別の付かないリアルさ(臨場感)、個人によって得られる体験や情報の内容の異なるインタラクティブ(相互作用)性、世界のなかのあらゆるものが独自の動作をもって存在できる自律性だ。」[Expo案内書より]
- (2) 新しいラオコオン : R. Arnheim: Film as Art [California U.P.] (1956) P.12
- (3) ミューズ芸術 : ここでは、芸術の分類上、空間芸術、時間芸術等に並んでの、文芸、音楽、舞踊等の部門を意味し、ギリシャ神話の9人の詩神ムーサイによる芸術表現を意味するのではないが、本稿の後半では別途ムーサイについて言及する。
- (4) Nicolas Cusanus : De Mente, §II (Omni op. P.51)
- (5) W. Weidlé : Gestalt und Sprache des Kunstwerks [Mäander] (1981) S.48

- (6) C. S. Peirce : Collected Papers of C. S. Peirce [Harvard U. P.] (1958 ed) ; 米盛裕二「パースの記号学」P.127
- (7) Ch. Morris : Foundation of the Theory of Signs [Univ. of Chicago Pr.] (1938) P.130
- (8) U. Eco : The Aesthetics of Thomas Aquinas, E. transl. [Harvard U. P.] (1988) P.85～
- (9) M. Barasch : History of Art [N. Y. UP] (1985) P.47～

# 参考文献

- (1) プラトンに関しては、田中美知太郎、藤沢典郎編「プラトン全集」(岩波書店)より所用の部分を参照。
- (2) W.Tatarkiewicz : History of Aesthetics [Mouton] (1970)
- (3) G.Pochat : Geschichte der Ästhetik und Kunsttheorie [DuMont] (1986)
- (4) M.Barasch : History of Art [New York UP] (1985)
- (5) R.Assunto : Die Theorie des Schönen im Mittelalter [DuMont] (1963)
- (6) N.Cusanus : Docta Ignorantia (15C.) (N.クザヌス、岩崎、大出訳「知ある無知」創文社)
- (7) U.Eco : The Aesthetics of Thomas Aquinas E.transl. [Harvard U.P.] (1988)
- (8) U.Eco : A Theory of Semiotics (1976) (U.エーコ、池上訳「記号論」岩波書店)
- (9) W.Weidlé : Gestalt und Sprache des Kunstwerks [Mäander] (1981)
- (10) Ch.Morris : Foundation of the Theory of Signs [Univ.of.Chicago Pr.] (1938)
- (11) C.S.Peirce : Collected Papers of C.S.Peirce [Harvard U.P.] (1958)
- (12) 米盛裕二「パースの記号学」勁草書房 (1981)
- (13) R.Arnheim : Film as Art [California U.P.] (1956)
- (14) K.Popper : Scientific Discovery [Harper]
- (15) L.Wittgenstein : Tractatus logico-philosophicus [L. K. Paul]
- (16) 滝浦静雄「ウィトゲンシュタイン」岩波書店 (1983)
- (17) M.Bense : Aesthetica [Agis] (1963)
- (18) G.Stiny, J.Gips : Algorithmic Aesthetics (1978)
- (19) 「四つのギリシャ神話」渡辺、片山訳(岩波書店)